

PENERAPAN KONSEP *GAMIFICATION* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PARTISIPASI SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 2 SALATIGA

¹⁾Anggar Anugrah Satrya Wiratama ²⁾Jasson Prestiliano ³⁾George J.L. Nikijuluw

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email : ¹⁾702011014@student.uksw.edu ²⁾Jasson.Prestiliano@staff.uksw.edu

³⁾george.nikijuluw@staff.uksw.edu

Abstract

Geography is subject that consists of a lot of material. The number of material to be learned in geography in the form of rote learning which make students bored. Gamification is a process that aims to change the non-game contexts (example: learning, teaching, marketing, etc.) are becoming more interesting by integrating thinking games, game design, and game mechanic. The results of this study indicate that the application of the concept of gamification of learning can increase the interest and participation of the student in learning geography, namely the comparison between pre-cycle, the first cycle and the second cycle which percentage is always increasing. It can be concluded that the application of the concept of gamification of learning can increase student interest and liveliness on the subjects of Geography.

Keywords: *geography, gamification, motivation and interests*

Abstrak

Mata pelajaran Geografi merupakan salah satu pelajaran yang terdiri dari banyak materi. Dalam pembelajaran Geografi, banyaknya materi harus dipelajari berupa hafalan yang membuat siswa jenuh terhadap pembelajaran Geografi. *Gamification* adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking*, *game design*, dan *game mechanics*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menerapkan konsep pembelajaran *gamification* dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dan pembelajaran geografi dengan perbandingan antara prasiklus, siklus I, dan Siklus II yang persentasenya selalu meningkat. Sehingga dapat disimpulkan dengan menerapkan konsep pembelajaran *gamification* dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa pada mata pelajaran Geografi.

Kata Kunci: *Geografi, Gamification, Partisipasi, Minat*

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

²⁾ Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi

³⁾ Staf Pengajar Fakultas Teknologi Informasi